

Poročilo: Vprašalnik navad mladih na obali

V mestni občini Koper smo v Društvu Projekt Človek izvedli v mesecu januarju 2024 anketo, kjer so mladi opredelili svoje navade glede rabe psihoaktivnih snovi (PAS) ter uporabe zaslona. Anketo je rešilo 139 mladih, od tega je bilo 5 anket izpolnjenih na neveljaven način.

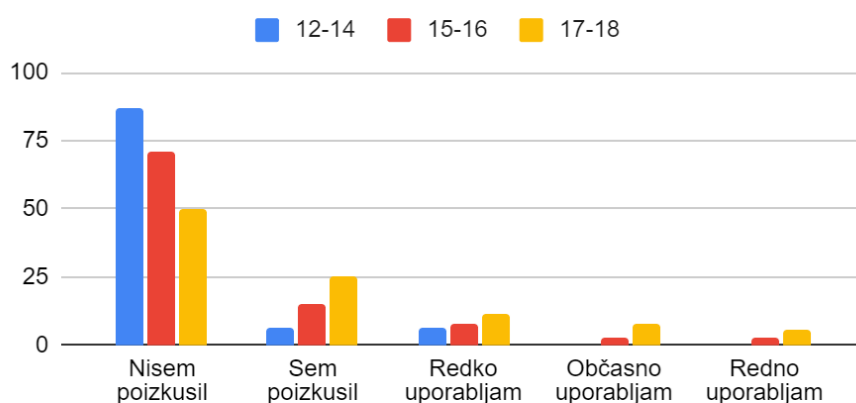
Anketo je izpolnilo 59,9% oseb ženskega spola, 37,7% moškega spola ter 2,4% drugo. Po starosti so bili stari 12-14 let, zastopani z 10,9%, 15-16 let 48,9%, 17-18 letniki 34,3% in 19-21 let 5,8%. Največ odzivov je bilo iz Gimnazije Koper, splošni oddelek (78) in umetniški oddelek (17), iz Osnovnih šol je bilo zgolj 14 odzivov, 32 anketirancev pa je bilo iz Srednje tehniške šole.

V danem pregledu je opisano, kako mladi uporabljajo tobak, e-cigarete, alkohol ter marihuano v Kopru. Poročilo je zastavljeno v dveh delih, najprej predstavimo rabo substanc med mladimi, v drugem delu pa še je pregled rabe digitalne tehnologije med mladimi.

Tobak in elektronske cigarete

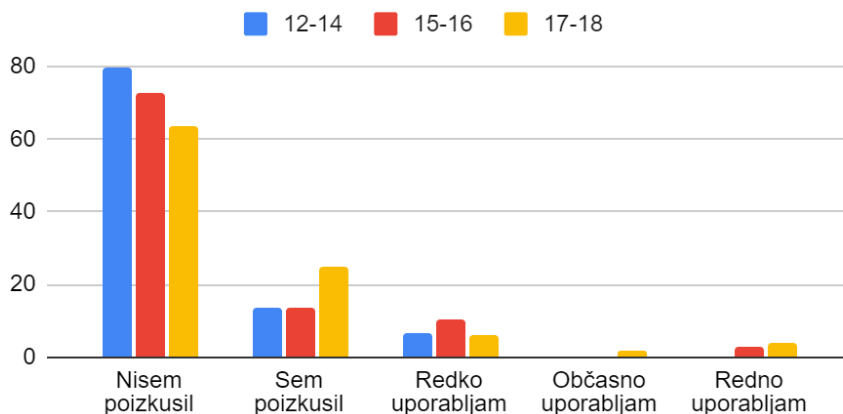
Na podlagi anket ugotavljamo, da mladi posegajo tako po tobačnih izdelkih kakor po elektronskih nikotinskih izdelkih. Primerljivo je razvidno, da podobno število mladih uporablja tako ene kot druge izdelke, s tem, da tradicionalni tobačni izdelki vseeno nekoliko prednjačijo pred elektronskimi cigaretami, prav tako jih poskusi več mladostnikov kot e-cigarete, teh mladih, ki so do 17 oz. 18 leta preizkusili tobačne izdelke je v naši raziskavi točno 50%. Rednih uporabnikov pri 15-16 let starih mladostnikih je 3%, prav tako za e-cigarete pri starejših, medtem ko je rednih uživalcev tobačnih izdelkov 5,8%.

Raba tobačnih izdelkov med mladimi



Anketa POM Koper, januar 2024

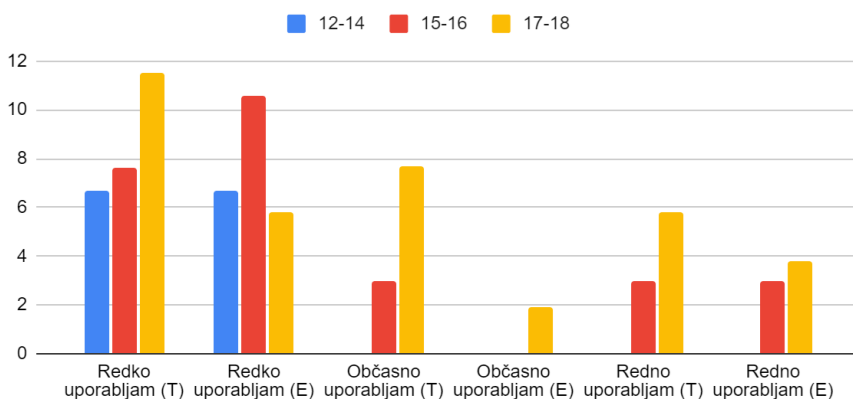
Raba e-cigaretnih izdelkov med mladimi



Anketa POM Koper, januar 2024

V primerjavi rabe "klasičnih" tobačnih izdelkov z e-cigaretami, znani tudi kot "vape", "puf" je razvidno, da v starostni skupini 15-16 let nekoliko več mladih redko uporablja (10,6%) e-cigarete v primerjavi z klasičnimi tobačnimi izdelki (7,6%). Ko pa govorimo o občasni ali redni uporabi pa klasični tobačni izdelki presegajo e-cigarete. Tako vidimo med najstarejšimi anketiranci, da redno uporablja 5,8% tobačne izdelke, e-cigarete pa 3,8%.

Primerjava rabe tobačnih izdelkov in e-cigaret (% anketirancev)

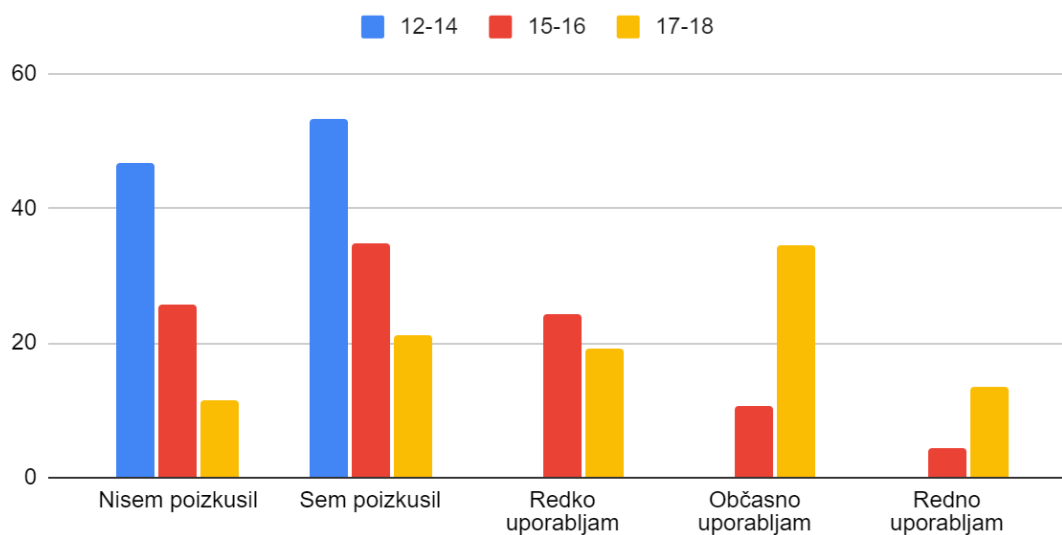


Anketa DPČ; POM Koper, januar 2024

Alkohol

V anketi je razvidno, da je alkohol še vedno najbolj pogosto uporabljena substanca med mladimi, saj ga že več kot polovica mladih med 12 in 14 let poskusi. Uporaba pa se prične kasneje, v skupini 15-16 let starih, kjer vidimo, da 24,2% mladih že redko uporablja alkohol, 10,6% jih uporablja občasno, 4,5% pa jih uporablja alkohol že redno. V najstarejši skupini, od 17-18 let anketirancev ostaja zgolj še 11,5%, ki niso poskusili in 21,2%, ki so "zgolj" poizkusili, to skupaj je 32,7% oz. tretjino mladih, ki ne uporabljajo alkohola. V tej skupini prednjači skupina, ki občasno uporablja alkohol (34,6%), medtem ko je redkih uporabnikov 19,2%. Število tistih, ki se opredelijo za redne uporabnike pa je 13,5%.

Raba alkohola med mladimi

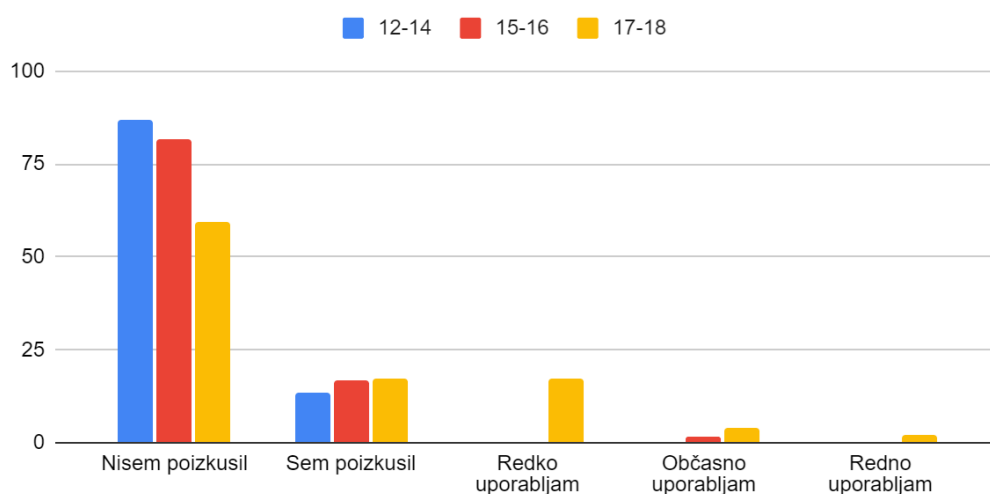


Anketa POM Koper, januar 2024

Marihuana

V primerjavi z alkoholom, je najbolj pogosto rabljena psihoaktivna substanca med mladimi marihuana. Ta je manj zastopana, kljub temu pa jo poizkusi kar 13,3% najmlajših anketirancev. Občasna uporaba se je pokazala v starostni skupini 15-16 let z 1,5%, medtem ko je med starejšimi od 17 rabe znatno več, saj jo redko uporablja 17,3%, občasno 3,8% in redno 1,9%.

Raba marihuane med mladimi



Anketa DPČ; POM Koper, januar 2024

Druge substance

Po anketi sodeč druge substance uporablja manj kot 2% najstarejši skupine redno in manj 3,8% občasno, kar sovпада z tistimi, ki so se opredelili občasni oz. redni uporabniki marihuane.

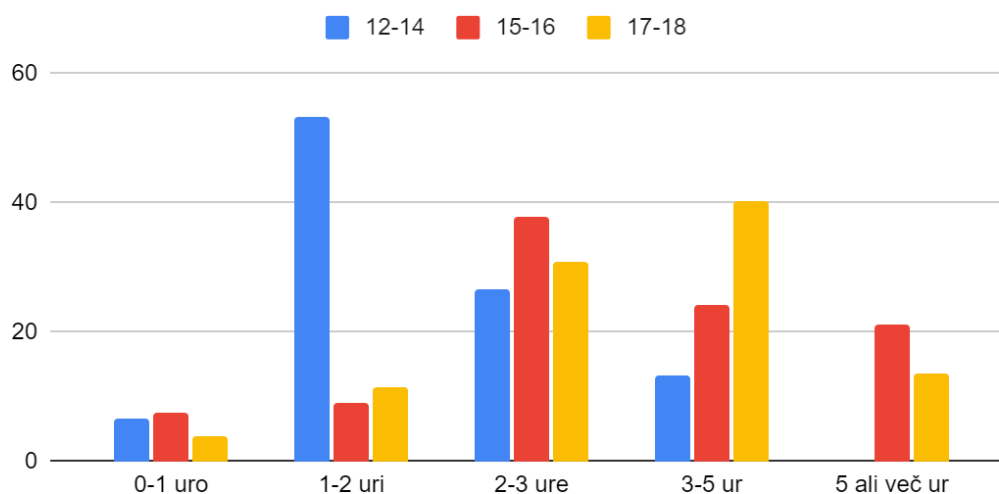
Zasloni

V zadnjih desetletjih, najbolj izraziteje od preloma stoletja so ekrani vse bolj prisotni v naši družbi in so postali nepogrešljiv del našega vsakodnevnega delovanja, uporabljamo jih za opravila, pogosto pa jih lahko uporabljamo tudi za zabavo. To lahko v nekaterih primerih preraste v prekomerno uporabo, potencialno celo v zasvojenost.

Tako tudi v raziskavi mladostniki delijo njihovo rabo zaslonov, ki v začetku najstništva je bolj zmerna, tako več kot polovica (53,3%) učencev tretje triade uporablja ekrane zgolj 1-2 uri dnevno in je tistih, ki uporabljajo ekrane več približno dobra tretjina (26,7% (2-3 ure), 13,3% (3-5 ur) dnevno). Delno ocenjujemo, da gre za premajhen vzorec te starostne skupine, da bi lahko dobili bolj realno oceno.

Po rezultatih sodeče vidimo, da se starejši najstniki vse bolj poslužujejo zaslonov, tako praktično več kot 80% najstnikov uporablja zaslone vsaj 2-3 ure dnevno, od tega je med starejšimi največ (40,4%) takih, ki uporabljajo ekran 3-5 ur dnevno, kar je subjektivna ocena, ki ni nujno natančna.

Raba zaslona med mladostniki (dnevno)



Anketa DPČ; POM Koper, januar 2024

Delo za šolo

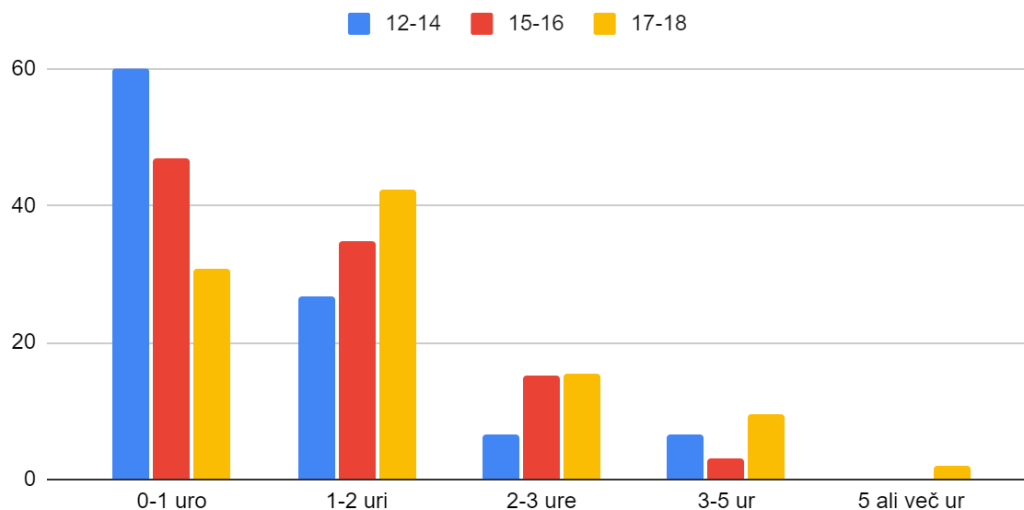
Pri zaslonih je vredno poudariti, da raba zaslona za funkcionalne stvari možganov ne vznemirja, ter jih kot ostale aktivnosti s časom utruji in dolgočasi. Predel možganov, ki zaznavajo ekran kot nagrado se aktivira, kadar prek ekrana počnemo nekaj prijetnega oz. zabavnega, npr. gledamo serijo, igramo igrice, spletno nakupujemo.

Natančneje se naše dojemanje npr. pri spletnem nakupovanju oblikuje glede na nakup, ki je zgolj funkcionalen (npr. kruh in mleko, ki ga potrebujem danes) in nima karakteristik zasvojenosti, kakor so pogosto gledanje določenih artiklov, pretirano premišljevanje o njih, celo sanjarjenje.

Tako je vredno videti, kako mladi zaznavajo svoj čas pred ekrani, to kategorijo smo poimenovali "delo za šolo". V skupini najmlajših, tj 12-14 let, kar 60% ocenjuje, da porabi do ene ure za šolo, medtem, ko 26,7% označi, da porabi 1-2 uri. Te številke se podobno kakor pri sami rabi zaslona dvigujejo s starostjo. Tako se kar 42,3%, 17-18 letnikov opredeli, da porabi 1-2 uri dnevno za šolo, v tej skupini je tudi 9,6% takih, ki preživijo pred ekranom za namene šole 9,6%.

Tako lahko že na pogled opazimo, da obstaja znatna diskrepanca med časom, ki ga mladi preživijo pred zaslonom in časom, ki ga funkcionalno uporabijo ("delo za šolo"). V grobem bi lahko rekli, da je **funkcionalnega časa pred zaslonom okvirno med tretjino in polovico** medtem, ko v nadaljevanju predstavimo kako mladi večinoma izkoristijo preostali čas pred ekranom.

Delo za šolo za zaslonom (dnevno)



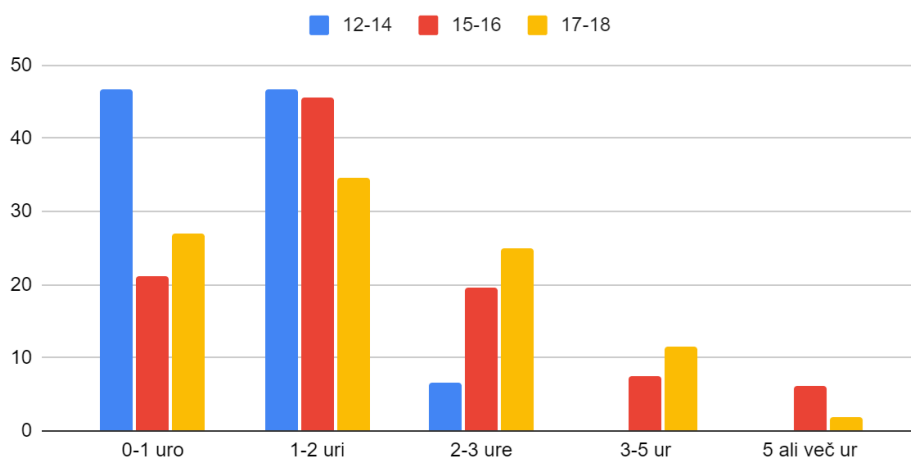
Anketa DPČ; POM Koper, januar 2024

Socialna omrežja

Mesto, kamor se mladi najpogosteje zatečejo po vsebine nepovezane z šolo so socialna omrežja, najbolj pogosto se poslužujejo TikTok-a, Snapchata pa tudi drugih, Instagrama, Discorda, Viberja. V naši anketi so mladi označili, da kot mladostniki mlajši mladostniki preživijo zgolj nekaj časa, približno polovica manj kot uro in približno polovica med 1-2 urama, medtem, ko je med starejšimi (15-16 let) zgolj še petina (21,2%) takih, ki uporabljajo socialna omrežja manj kot uro dnevno ter jih je 45,5% takih, ki uporablja 1-2 uri, predvsem pa se pojavijo mladi, ki preživijo v socialnih omrežjih znatno več časa, skoraj petina (19,7%) med 2-3 ure in 13,7% več kot tri ure, od tega polovica več kot 5 ur dnevno. Med najstarejšo skupino, 17-18 let se zdi, da je dnevna raba okoli dveh ur dnevno nekaj kar je trenutna realnost mladih (34,6% 1-2 uri, 25% 2-3 ure), ni pa nič nenavadnega, da jih uporabljajo tudi dlje, saj socialna omrežja kar 11,5% uporablja 3-5ur dnevno, več pa jih uporablja le 1,9%.

Ob pregledu je opazno, da pri višji porabi (več kot 3 ure dnevno) socialnih omrežji gre za znatno **večje število ženskih uporabnic**, tako iz ankete okvirno lahko rečemo, da so v razmerju 3:1.

Raba socialnih omrežji (dnevno)



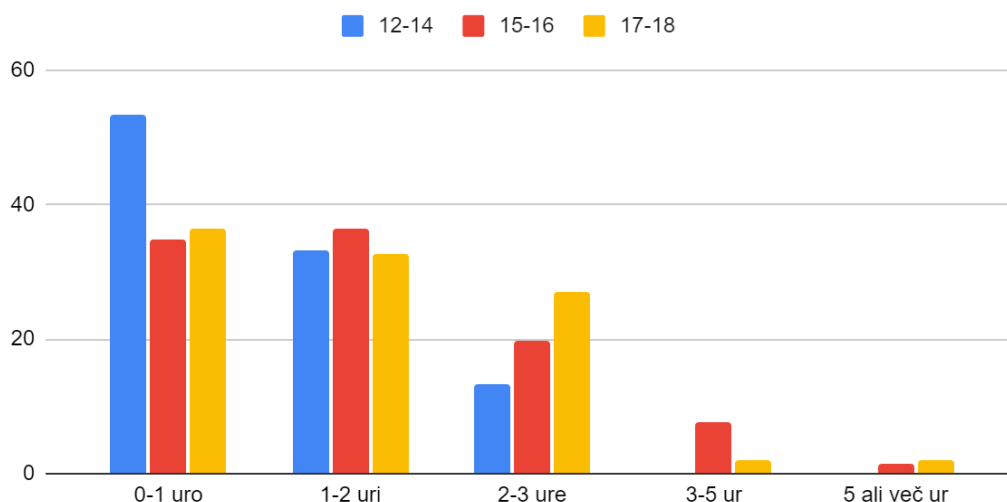
Anketa DPČ; POM Koper, januar 2024

Vsebine, ki jih mladostniki gledajo je težko ločiti od socialnih omrežji, saj prav na socialnih omrežjih, kot so TikTok ali Youtube pogosto gledajo posnetke, tako ni povsem jasno kako so se opredelili, a se glede na odgovore vseeno zdi, da mladi doživljajo ti dve kategoriji drugače. Predvsem kadar gre za filme, serije, itd. je povsem jasno, da to nima nič več skupnega s socialnimi omrežji.

Po odgovorih sodeč vidimo, da je dnevno gledanje vsebin mladim (12-14 let) domače, tako sicer več kot polovica (53,3%) označi, da gledajo uro ali manj vsebine, je pa točno tretjina takih, ki gleda 1-2 uri ter celo 13,3, ki gledajo 2-3 ure dnevno. V naslednji starostni skupini, 15-16 let opažamo splošno povečanje gledanja posnetkov, najbolj očitno v padcu na 34,8% tistih, ki gledajo zgolj do ene ure dnevno, se pa močno pojavi skupina tistih, ki gledajo tudi 3-5 ur (7,6%) in celo 5 ali več ur (1,5%).

Slednje se v najstarejši skupini normalizira na način, da skupina, ki gleda posnetke 2-3 ure dnevno zavzame izmed vseh starostnih skupin prvo mest z kar 26,9%, medtem ko se zmanjša višja raba (3-5 ur 2%, 5 ali več ur 1,9%).

Gledanje videoposnetkov (serij, kratkih posnetkov) (dnevno)



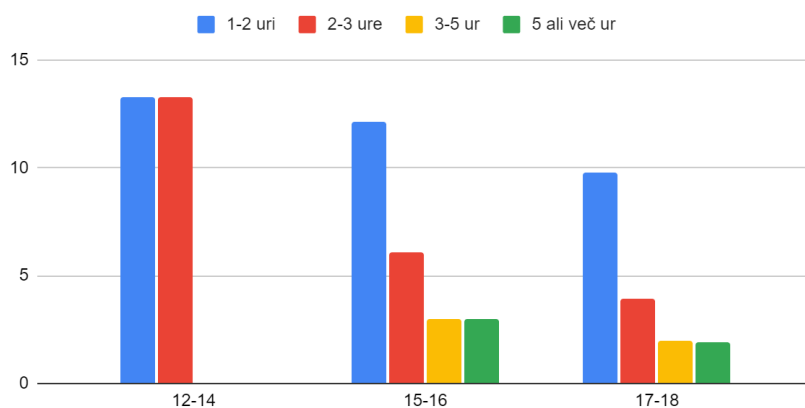
Anketa DPC; POM Koper, januar 2024

Videoigre

Društvo »Projekt Človek«, Malenškova 11, 1000 Ljubljana. SI 68239068. Matična št.: 5916437. TRR: 02010-0035473933.

Medtem ko v svetu velja trend, da je vse več igralcev videoiger ženskega spola v naši anketi to ne drži, saj so praktično vsi moški. Le-teh je 26,6% med mlajšimi (12-14 let) mladostniki, 24,2% (15-16 let) ter zgolj 17,6% med starejšimi (17-18 let). Med srednjimi in starejšimi so tudi fantje, ki igrajo 3-5 ur ter 5 ali več, teh je 6% (15-16 let) ter 3,9% (17-18 let).

Videoigre (dnevno)



Anketa DPČ; POM Koper, januar 2024

Spletno nakupovanje

Področje, kjer so v anketi označili manjšo prisotnost je bilo spletno nakupovanje, kjer velika večina sebe opredeli, da za to porabijo 0-1 uro dnevno. Vidi pa se, da mladi v najstniških letih tudi na tak način raziskujejo, tako med mladimi (15-16 let) 12,1% za spletno nakupovanje porabi 1-2 uri dnevno ter 1,5% 2-3 ure, med tem ko med starejšimi (17-18 let) je teh 5,8% (1-2 uri) ter 3,8% (2-3 ure), ki dnevno raziskujejo spletne nakupe.

Igre na srečo

Sami zaznavamo odsotnost te aktivnosti med mladimi kot nekaj dobrega, pojavila se je zgolj v populaciji 15-16 let starih, kjer je 3% vprašanih označilo, da porabi 1-2 uri dnevno ter 1,5%, ki porabijo 2-3 ure dnevno.

Zaključek

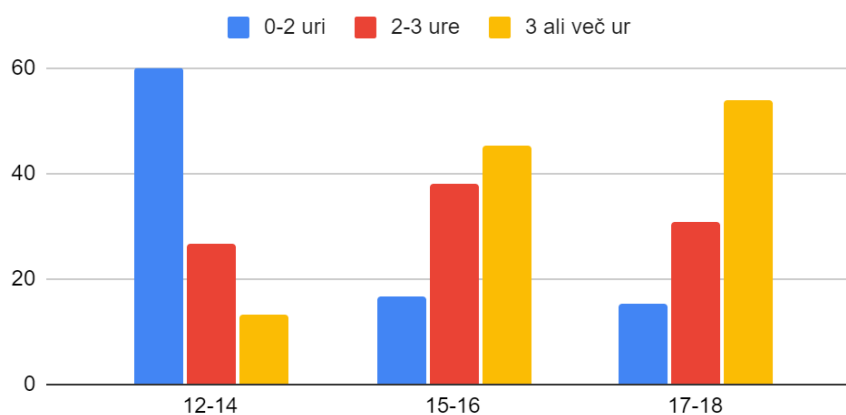
Društvo »Projekt Človek«, Malenškova 11, 1000 Ljubljana. SI 68239068. Matična št.: 5916437. TRR: 02010-0035473933.

Anketa je pokazala navade mladih v osnovni in srednji šoli v Kopru. Glede rabe substanc je opaziti, da je proti koncu srednje šole 5,8% rednih uporabnik tobačne izdelke, sorodnih e-cigarete pa uporablja 3,8%.

Alkohol deluje kot družbeno najbolj sprejeta substanca, saj ga večina (67,3%) ob zaključku srednje šole uporablja občasno ali pogosteje. Vredno omenbe je, da ga 4,5% mladih (15-16) uporablja že redno. Starejši (17-18) ga večinoma uporabljajo občasno (34,6%), redno ga uporablja 13,5% mladih. Primerljivo je to skoraj dvakrat več kot uporaba marihuane, ki jo redko uporablja 17,3% 17-18 let starih mladostnikov. Občasno (3,8%) in redno (1,9%) pa jo uporabljajo mladostniki, ki se opredelijo, da uporabljajo tudi druge substance.

V drugem delu poročila smo se posvetili digitalni kulturi mladih. Kadar govorimo o rabi zaslonov je vredno omeniti vzporednice med kvantiteto in odnosom do rabe tehnologije. Tako ocenimo za mlade, ki uporabljajo tehnologijo do dveh ur, da jo uporabljajo zmerno. V prikazu postavimo mejo pri tistih, ki uporabljajo ekran 2-3 ure dnevno ter na tiste, ki uporabljajo ekran več kot 3 ure dnevno. Ta raba je v začetku najstništva nižja, kar lahko razberemo iz grafa ter se že v sredini začne močno obračati v smer časovno bolj obsežne rabe ekrana. Praktično več kot 80% najstnikov uporablja zaslone vsaj 2-3 ure dnevno, od tega je med starejšimi največ (40,4%) takih, ki uporabljajo ekran 3-5 ur dnevno,

Raba zaslona (dnevno)



Anketa DPČ; POM Koper, januar 2024

Kot omenjeno je funkcionalna raba ekrana mladostnikov v odnosu njihovega časa rabe zaslona ter v primerjavi z kategorijo "delo za šolo" nekje med terino in polovico. V preostanku časa so najbolj pogosto prostočasne oz. zabavne aktivnosti: **socialna omrežja**, kar mladim (17-18) vzame dnevno dve uri, (34,6% 1-2 uri, 25% 2-3 ure), **gledanje posnetkov** se v najstarejši skupini "normalizira" z 26,9% pri 2-3 urah dnevno. **Fantje** v tem času pogosteje igrajo **video igre**, najbolj v **obdobju 15-16 let**, takih je kar 24,2%, 6% vseh po 3 ure in več. **Spletno nakupovanje** je vsakodnevni del življenja približno 10% mladostnikov, ki preko spletnih trgovin porabijo več kot eno uro dnevno (do tri).

Anketa med mladostniki je nedvomno dragocen vir informacij, ki nam omogoča bolj detajlen vpogled v njihovo trenutno stanje. Razkriva nam obseg uporabe substanc med mladimi ter omogoča tudi vpogled v njihovo rabo digitalne tehnologije, kar je v današnjem digitalnem svetu prav tako ključno.

Na podlagi teh ugotovitev lahko bolje oblikujemo ciljno usmerjene programe in intervencije za delo z mladimi. Skupno gledano, anketa nam omogoča prilagoditev naših pristopov in programov v delu z mladimi, da lahko bolje naslavljamo njihove potrebe in izzive v današnjem svetu.

Pripravil:

Matej Slavec

mag. zak. in druž. štud.

stažist ZDT